

Jouer d'autorité. La reconfiguration cartière du roman

Sébastien WIT

Université Paris Nanterre

Littérature et Poétique comparées

En français, « jouer d'autorité » fait partie de ces expressions mêlant – d'une manière toujours fascinante – le vocabulaire du jeu à celui du pouvoir. Appliqué au domaine de l'activité ludique, *jouer d'autorité* renvoie au fait de jouer sans demander de nouvelles cartes. Dans le champ politique, la locution sert à désigner les rapports de force établis entre la caste des dirigeants et le peuple. Conduire les hommes est toujours un jeu délicat, au sens interstitiel du terme. Si le mot *jeu* s'inscrit dans l'isotopie ludique, il signifie également la présence d'un espace permettant le mouvement (on parle du *jeu* d'un tiroir). Sous cet angle spatial, *jouer d'autorité* évoque les entrecats par lesquels une autorité parvient à faire prévaloir sa volonté. Entre imposition péremptoire (jouer tout de go) et souplesse stratégique (jouer de son pouvoir), celui qui *joue d'autorité* s'adonne toujours à un acte virtuose, – bien que risqué. Transposé au domaine littéraire, *jouer d'autorité* invite à reconsidérer la première instance de pouvoir du texte, à savoir la figure de l'auteur. Pensée en termes d'autorité, la lecture devient le lieu d'exercice d'une influence de l'auteur sur le lecteur. Une telle vision agonistique de la lecture emprunte directement à la théorie des jeux. Élaborée dans les années 1940, celle-ci s'intéresse aux rapports de force propres à toute relation duelle¹. Parce qu'elle constitue un paradigme interactionnel, la théorie des jeux permet d'analyser la manière dont l'auteur joue d'autorité, tout en envisageant les modalités selon lesquelles le lecteur se saisit de l'œuvre². Dans le contexte des années 1960 – cette décennie qui prépare la fameuse « mort de l'auteur »³, des romanciers vont tenter d'utiliser le ludique afin d'interroger ces deux instances structurelles de la littérature que sont l'auteur et le lecteur. Pour ce faire, les écrivains vont construire ce que je nomme des *romans cartiers*, c'est-à-dire des œuvres dans lesquelles le livre se fait jeu de cartes. Ce choix n'est pas le fruit du hasard. Dans l'anthropologie structurale de Lévi-Strauss, le jeu de cartes sert d'image privilégiée pour illustrer le fonctionnement des structures sociales⁴. C'est à l'occasion d'un voyage

1 Pour une présentation de la théorie des jeux, voir John von Neumann et Oskar Morgenstern, *Theory of Games and Economic Behavior*, Princeton, Princeton University Press, 1944. Au départ domaine des mathématiques et de l'économie, la théorie des jeux entre dans le champ des sciences humaines à la faveur de la comparaison saussurienne entre la langue et le jeu d'échecs. Pour le structuralisme du début des années 1950, cette appropriation de la théorie des jeux s'inscrit dans un programme de mathématisation des sciences de l'homme à partir du modèle linguistique. Sur ce point, voir Claude Lévi-Strauss, « Les mathématiques de l'homme », *Bulletin international des sciences sociales*, « Les mathématiques et les sciences sociales », vol. 6, n° 4, 1954, p. 643-653.

2 À titre d'exemple, on peut citer l'analyse des relations entre auteur et lecteur que mène Scott Simpkins à partir du dispositif interactif de *Rayuela* de Julio Cortázar. Cf. Scott Simpkins, « "The Infinite Game" : Cortázar's "Hopscotch" », *The Journal of the Midwest Modern Language Association*, vol. 23, n° 1, 1990, p. 61-74. Article disponible en ligne : <https://www.jstor.org/stable/1315037> (consulté le 18 janvier 2015).

3 Voir Roland Barthes, « La mort de l'auteur » [1968], dans *Le Bruissement de la langue. Essais critiques IV*, Paris, Seuil, 1984, p. 63-69.

4 Employant l'image de la cartomancienne, Lévi-Strauss développe une conception de la relation comme n'étant jamais isolée. Dans sa perspective, toute relation est prise dans des « paquets

à New-York dans les années 1940 que Lévi-Strauss découvre la théorie des jeux⁵. Il s'en inspirera dans sa reconceptualisation du fonctionnement des sociétés humaines. Avec la pensée structurale, le monde change de forme : on passe d'une pensée du symbole à une mathématique relationnelle⁶. Par essence mouvante, la forme des cartes à jouer rencontre cette nouvelle conception des structures du réel, et offre un moyen de la métaphoriser. Ainsi, l'image des cartes à jouer essaime-t-elle dans l'ensemble du champ intellectuel des années 1950 et 1960. De Barthes à Eco, la pensée structurale saura donner à cet objet sémiotique toute sa valeur.

I. LES TAROTS ET LE LIVRE : QUAND LE ROMAN S'ENCANAILLE

Au moment des années 1960, l'investissement du jeu de cartes par la culture savante n'est pas anodine. Cela s'inscrit dans la continuité du geste initié par Huizinga à la fin des années 1930. Pour la pensée du jeu, la parution de *Homo ludens* en 1939 constitue un événement majeur. Pour la première fois, l'activité ludique est investie d'une valeur à part entière. Le jeu n'est plus vu uniquement comme une sous-forme culturelle, une parodie d'activité par laquelle les enfants singent les adultes ; au contraire, le jeu devient la forme prototypique de la culture humaine⁷. Néanmoins, en dépit de ce regain d'intérêt savant pour les formes ludiques, un certain nombre d'entre elles demeurent intimement liées aux modes de vie et aux croyances populaires. Il s'agit notamment du cas des tarots. En marge des réflexions structurales sur le jeu de cartes, il continue d'exister des pratiques divinatoires pour lesquelles chaque carte tirée constitue une révélation sur l'avenir de l'individu. Traditionnellement, les tarots divinatoires représentent un miroir du monde : ils sont un véritable livre non relié, un symbole de la superstition populaire⁸. Dès lors, les cartes apparaissent à mi-chemin entre croyance et pensée des structures : elles sont à la fois une métaphore de la représentation structurale du monde et un objet culturellement chargé d'un imaginaire ésotérique. Entre les mains des romanciers, elles vont permettre de concilier l'unique et le commun, c'est-à-dire le poids des structures et la permanence de l'individu. En effet, si la réalité se compose uniquement de structures, comment est-il encore possible de penser le sujet ? À travers leur valeur divinatoire, les tarots disposent d'un potentiel d'individuation, au sens jungien du terme⁹. Parce qu'elle est empreinte de magisme, la pratique mantique permet de redonner une place à la puissance interprétative du sujet. Ainsi, dans le contexte intellectuel des années 1960, les cartes mêlent-elles à la fois structure rationnelle et imaginaire pré-logique, culture savante et culture populaire. De plus, à la faveur de leur dimension sémiotique, les tarots s'inscrivent dans le modèle linguistique du structuralisme tout en résistant –

de relations » (tels des paquets de cartes). Voir C. Lévi-Strauss, « La structure des mythes », dans *Anthropologie structurale*, Paris, Plon, 1958 p. 242-243.

5 Voir Stefano Franchi, « Les jeux anaclastiques de Lévi-Strauss », dans Patrice Maniglier (dir.), *Le Moment philosophique des années 1960 en France*, Paris, Presses Universitaires de France, 2011, p. 125.

6 Voir David Rabouin, « Structuralisme et comparatisme en sciences humaines et en mathématiques : un malentendu ? », *ibid.*, p. 39.

7 Voir Johan Huizinga, *Homo ludens : Versuch einer Bestimmung des Spielelementes der Kultur*, Amsterdam, Pantheon, 1939 ; traduit en français par Cecile Seresia, *Homo ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Paris, Gallimard, 1951, p. 84.

8 Voir Jean-Pierre Étienne, *Figures du jeu : études lexico-sémantiques sur le jeu de cartes en Espagne : XVI^e-XVIII^e siècle*, Madrid, Bibliothèque de la Casa de Velazquez, 1987, p. 350.

9 Selon la définition qu'en donne Jung, la mise en relation de la subjectivité avec l'objectivité du monde est le fondement de l'art divinatoire. Voir Carl Gustav Jung, « Lecture v. 1 March 1933 », *Visions. Notes of the Seminar Given in 1930-1934*, éd. Claire Douglas, Princeton, Princeton University Press, t. II, 1997, p. 923.

en tant que figures graphiques – à toute réduction langagière. En cela, les cartes vont rencontrer une *épistémè* à la recherche d'un décentrement civilisationnel. Dans les années 1960, parmi les multiples remises en cause de l'autorité, figure une volonté de mettre fin à l'hégémonie de la Culture. Pour le roman, cela se manifeste par une réhabilitation de formes narratives considérées comme mineures, telles le conte ou encore le roman d'espionnage. Tirant parti de la sémiotique propre au modèle ludique des jeux de cartes, les romanciers vont tenter d'interroger les formes conventionnelles (officielles ?) du roman¹⁰. Parmi les écrivains européens ayant tenté de faire un usage littéraire des tarots divinatoires, on peut citer les cas de Marc Saporta pour le domaine français et d'Italo Calvino pour le domaine italien. Interrogeant les rapports entre forme romanesque et état du monde, les deux hommes participent à une remise en question de la fonction auctoriale.

Publié en 1962, *Composition n° 1* de Marc Saporta constitue une tentative radicale de déconstruction de la forme romanesque. Bien que la page de titre porte explicitement la mention « roman » (ne laissant aucun doute quant à l'appartenance générale de l'œuvre), l'ouvrage débute par une étrange invitation au lecteur :

Le lecteur est prié de battre ces pages comme un jeu de cartes. De couper, s'il le désire, de la main gauche, comme chez une cartomancienne. L'ordre dans lequel les feuillets sortiront du jeu orientera le destin de X.¹¹

Ainsi, le lecteur est-il censé dépecer l'objet-livre, en mélanger les feuilles, et lire le roman dans cet ordre obtenu aléatoirement. Afin de rendre possible une telle expérience de lecture, Saporta a adopté une mise en page spécifique. Imprimée uniquement sur le recto, chaque feuille correspond à une unité syntaxique. Autrement dit, aucune phrase ne demeure inachevée : tous les feuillets se concluent par un point. En priant le lecteur « de battre ces pages comme un jeu de cartes », Saporta établit une analogie directe entre la lecture romanesque et la pratique de la cartomancie. À la faveur de cette comparaison, le roman se transforme en un véritable jeu de cartes : chaque page tirée est telle un tarot décidant du destin des personnages. Comme on peut s'en douter, du point de vue de la critique de l'époque, une telle expérimentation n'a pas été accueillie sans un certain scepticisme¹². Néanmoins, au fil des années 1960, cette idée d'hybrider la forme du livre avec celle des tarots va hanter le champ littéraire et s'incarner sous différentes formes.

Autre texte s'inscrivant dans le paradigme cartier, *Il castello dei destini incrociati* [*Le Château des destins croisés*] de Calvino paraît pour la première fois en 1969¹³. Contrairement à *Composition n° 1*, l'ouvrage conserve une facture classique. Il n'y est aucunement question de détruire la reliure. Alors que Saporta propose un roman-jeu de cartes par le biais d'une comparaison formelle, Calvino transforme le *medium* tex-

10 Durant les années 1960, la recherche structurale envisage les tarots divinatoires comme des éléments sémiotiques remplissant une fonction narrative. On en trouve un témoignage dans le souvenir que conserve Italo Calvino d'un séminaire international sur les structures du récit organisé à Urbino en 1968. Sur ce point, voir I. Calvino, « Presentazione », *Il castello dei destini incrociati*, Milan, Arnoldo Mondadori, 2013, p. VI-VII ; traduit en français par I. Calvino et Jean Thibaudeau dans « Note », *Le Château des destins croisés*, Paris, Seuil, 1976, p. 136.

11 Marc Saporta, *Composition n° 1*, Paris, Seuil, 1962, n. p.

12 Pour exemple, voir Jean Alter, « Review. *Composition n°1* by Marc Saporta » dans *The French Review*, vol. 36, n° 5, 1963, p. 554-555. Article disponible en ligne : <http://www.jstor.org/stable/383325> (consulté le 11 février 2016).

13 Italo Calvino, *Tarrochi – Il mazzo visconteo di Bergamo e New York*, Parme, Franco Maria Ricci, 1969 ; traduit en français par I. Calvino et Jean Thibaudeau, « Le château des destins croisés », *Le Château des destins croisés*, éd. cit., p. 9-57.

tuel en reproduisant l'image des tarots en bordure du récit¹⁴. De ce fait, la présence des cartes dans l'œuvre ne se limite pas à l'espace liminaire ; ces dernières envahissent la totalité du roman¹⁵. Dans son organisation, *Il castello dei destini incrociati* peut être compris comme une succession de contes. L'intrigue débute par l'arrivée du narrateur dans un château perdu au milieu de la forêt :

In mezzo a un fitto bosco, un castello dava rifugio a quanti la notte aveva sorpreso in viaggio : cavalieri e dame, cortei reali e semplici viandanti.

Passai per un ponte levatoio sconnesso, smontai di sella in una corte buia, stallieri silenziosi presero in consegna il moi cavallo.

Au milieu d'un bois touffu, un château offrait son refuge à tous ceux que la nuit avait surpris en chemin : dames et cavaliers, cortèges royaux et simples voyageurs.

Je franchis un pont-levis vermoulu, je mis pied à terre dans une cour obscure, des palefreniers silencieux prirent en charge mon cheval¹⁶.

Au milieu de ce décor arthurien, le narrateur découvre qu'il n'est pas le seul à s'être égaré. Également réfugiés dans ce château aux allures d'auberge, d'autres voyageurs sont en train de se restaurer. Au cours du repas, le narrateur principal prend conscience qu'aucun des convives n'est en mesure de parler, – lui y compris¹⁷. Devenus muets, les personnages doivent tous s'en remettre à un jeu de tarots afin de raconter leur propre histoire¹⁸. Débute alors une succession de récits qui n'est pas sans rappeler les *Fiabe italiane* [Contes italiens] recueillis par Calvino dans les années 1950¹⁹. Réécriture cartière du *Décameron* de Boccace et du *Roland furieux* de l'Arioste, *Il castello dei destini incrociati* s'inscrit dans une mise à l'honneur du folklore et du romanesque italiens. Entre référence littéraire (le texte de Boccace et le poème de l'Arioste) et pratique populaire (la divination), les tarots jouent parfaitement leur rôle de coagulant culturel. Néanmoins, à la différence de la parole du poète dans le *Roland furieux*, la parole d'*Il castello dei destini incrociati* est une parole brisée. Processus à l'origine du texte, la combinatoire des tarots détermine le déroulement des récits. Dans une note de 1973, Calvino précise qu'il a écrit *Il castello dei destini incrociati* en se confrontant lui-même à la contrainte des tarots²⁰. L'écrivain s'est efforcé d'imaginer l'ensemble des récits à l'aide de la grille des tarots reproduite à la fin de la « *Storia di Astolfo sulla Luna* » [« Histoire d'Astolphe sur la Lune »]²¹.

14 À la suite de Bernard Vouilloux, on définira le *medium* comme un « milieu d'émergence constitué par des signes et des supports ». En ce sens, le *medium* se distingue du *media*, dans la mesure où les usages du *medium* ne sont pas nécessairement médiatiques. Dans le registre médiatique, le *medium* ne sert qu'à véhiculer un message. En revanche, dans un contexte artistique, le *medium* est une interface à explorer. Voir Bernard Vouilloux, « Intermédialité et interartisticité. Une révision critique », dans Caroline Fischer (dir.), *Intermédialités*, Paris, SFLGC, 2015, p. 64-66.

15 Je choisis ici de souligner le terme « roman » dans la mesure où *Il castello dei destini incrociati* ne comporte aucune indication générique. Cette catégorisation arbitraire est purement de mon fait. Cependant, je m'appuie sur la place d'*Il castello dei destini incrociati* dans la production globale de Calvino, et notamment sur sa proximité formelle avec l'hyper-roman qu'est *Se una notte d'inverno un viaggiatore* [Si une nuit d'hiver un voyageur].

16 I. Calvino, *Il castello dei destini incrociati*, éd. cit., p. 5 ; traduit en français dans *Le Château des destins croisés*, éd. cit., p. 9.

17 Voir I. Calvino, *Il castello dei destini incrociati*, éd. cit., p. 7.

18 Voir *ibid.*, p. 8.

19 Voir I. Calvino, *Fiabe italiane*, Turin, Giulio Einaudi, 1956.

20 Voir I. Calvino, « Presentazione », *Il castello dei destini incrociati*, éd. cit., p. VII.

21 Voir I. Calvino, *Il castello dei destini incrociati*, éd. cit., p. 42.

Avec *Se una notte d'inverno un viaggiatore*²², *Il castello dei destini incrociati* constitue l'une des grandes expérimentations oulipiennes de Calvino²³. Dans les *Leçons américaines*, le romancier reconnaît lui-même que *Il castello dei destini incrociati* correspond à un prototype de l'« hyper-roman » qu'est *Se una notte d'inverno un viaggiatore*²⁴. Derrière l'expression « hyper-roman », Calvino entend une forme romanesque prenant acte de la crise de l'encyclopédie. L'hyper-roman doit dépasser la forme usuelle du genre romanesque et proposer une nouvelle organisation de l'information. Ainsi, tel que l'envisage Calvino, l'hyper-roman correspond-il à la nouvelle forme que doit adopter le roman face aux changements de l'économie du savoir²⁵. Ainsi, parce qu'il constitue un hyper-roman avant la lettre, *Il castello dei destini incrociati* peut-il bien être vu comme relevant du genre romanesque. Pour Calvino, ce texte est un laboratoire préparant une reconfiguration complète du roman. Il s'agit véritablement d'une œuvre charnière entre le Calvino du folklore italien et le Calvino plus international des expérimentations oulipiennes. Néanmoins, contrairement à ce que fait Queneau dans les *Cent mille milliards de poèmes*²⁶, la combinatoire d'*Il castello dei destini incrociati* est d'ordre sémantique. Le romancier procède lui-même au tri des possibilités et ne retient que les ordres des tarots susceptibles de faire sens. En cela, Calvino s'inscrit dans la seconde génération oulipienne. Dominé par les figures de Perec et de Roubaud, ce second Oulipo théorise la notion de *clinamen*, renvoyant au regard humain sur ce que produit la machine. Dans la perspective du *clinamen*, la combinatoire n'est pas suffisante. Afin de permettre une sauvegarde du sens, le regard de l'artiste doit capter et donner forme aux heureux hasards produits par le dispositif²⁷.

Que ce soit dans *Composition n° 1* ou *Il castello dei destini incrociati*, l'usage littéraire des tarots conduit le roman aux marges de la culture savante. La forme romanesque s'encanaille : elle fraye avec des pratiques et des modes de narration éloignées des canons du genre. En cela, ces projets littéraires se heurtent aux contradictions qu'implique tout rapprochement avec la culture dite populaire. Dans les faits, seul un lecteur savant – c'est-à-dire familier des normes – peut pleinement goûter à l'expérience de la transgression. Cependant, au-delà de cette aporie inhérente à l'expérimentation littéraire, il faut donner toute sa valeur aux reconfigurations de pouvoir que proposent Saporta et Calvino. En effet, par la combinatoire, la figure de l'auteur perd sa position de surplomb, tandis que le dispositif romanesque tend à une forme d'horizontalité.

22 Voir I. Calvino, *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, Turin, Giulio Einaudi, 1979.

23 Voir Anna Botta, « Calvino and the Oulipo : An Italian Ghost in the Combinatory Machine ? », *MLN*, vol. 112, n° 1, 1997, p. 82. Article disponible en ligne : <http://www.jstor.org/stable/3251146> (consulté le 6 novembre 2013).

24 Voir I. Calvino, *Lezioni americane. Sei proposte per il prossimo millennio*, Milano, Garzanti, 1988 ; traduit en français par Yves Hersant, *Leçons américaines. Aide-mémoire pour le prochain millénaire*, Paris, Gallimard, 1989, p. 189-190.

25 Voir *ibid.*, p. 113 : « *Quella che prende forma nei grandi romanzi del XX secolo è l'idea d'una enciclopedia aperta, aggettivo che certamente contraddice il sostantivo enciclopedia, nato etimologicamente dalla pretesa di esaurire la conoscenza del mondo rinchiudendola in un circolo. Oggi non è più pensabile una totalità che non sia potenziale, congetturale, plurima* » ; traduit en français dans *ibid.*, p. 184 : « Ce qui prend forme dans les grands romans du XX^e siècle, c'est l'idée d'une encyclopédie ouverte : adjectif qui entre assurément en contradiction avec le substantif *encyclopédie*, dont l'étymologie indique assez une prétention originelle à épuiser la connaissance du monde en l'enfermant dans un cercle. De nos jours, il est devenu impossible de penser une totalité qui ne soit potentielle, conjecturale et plurielle ».

26 Voir Raymond Queneau, *Cent mille milliards de poèmes*, Paris, Gallimard, 1961.

27 Voir Paul Braffort, « F.A.S.T.L. Formalismes pour l'Analyse et la Synthèse de Textes Littéraires », Oulipo, *Atlas de littérature potentielle*, Paris, Gallimard, 1988, p. 108-109.

II. HYBRIDATION LUDIQUE ET RECONFIGURATION AUCTORIALE

Composition n° 1 et *Il castello dei destini incrociati* illustrent deux moments spécifiques de la littérature combinatoire des années 1960. Dans la veine du roman factuel, le texte de Saporta ne pose aucune limite sémantique. Bien que Saporta ne se soit jamais associé à l'Oulipo, la proximité temporelle et formelle de *Composition n° 1* et des *Cent mille milliards de poèmes* ne laisse aucun doute quant à l'influence de Queneau. Ne se cantonnant nullement à un courant littéraire, la combinatoire ludique irrigue une grande part de la création littéraire des années 1960. Néanmoins, par son passage de la mécanique matricielle à la sémantique narrative, cette combinatoire connaît une inflexion notable. Pour le modèle cartier, cela se traduit par une variation dans la forme des cartes. Dans *Composition n° 1*, le roman hybride sa structure matérielle en devenant paquet de cartes ; à l'inverse, dans *Le Château des destins croisés*, le texte incorpore en son sein l'image du tapis des tarots, véritable représentation spatiale de la grammaire du récit. Modifié de la sorte, le dispositif cartier ne produit pas les mêmes rapports entre auteur et lecteur. Dans *Composition n° 1* de Saporta, le lecteur est le maître de l'expérimentation cartière. L'auteur lui laisse la responsabilité de déchirer le livre. En revanche, dans *Il castello dei destini incrociati*, le lecteur n'est que le spectateur d'une expérimentation fictionnalisée. Tandis que les différents personnages relatent leur histoire, le lecteur assiste passivement à la construction des récits. De plus il n'est pas forcément conscient de la correspondance entre les événements de l'intrigue et les conditions d'écriture de l'œuvre. Sans la note de 1973, il est impossible de deviner que Calvino ait lui-même fait l'expérience de la combinatoire. L'écrivain italien le sait parfaitement. Quand il revient sur la première réception d'*Il castello dei destini incrociati*, Calvino reconnaît que seuls les critiques complices ont pu véritablement comprendre et apprécier le projet du roman²⁸. Afin d'être pleinement reçue, l'expérimentation romanesque doit conclure un pacte de lecture spécifique. En cela, toute expérimentation suppose une reconfiguration du rapport entre le lecteur et le texte. Cela vaut aussi bien dans le cas d'*Il castello dei destini incrociati* que dans celui de *Composition n° 1*. En raison de leur nature combinatoire, ces textes se classent d'emblée dans ce que l'on peut nommer la littérature expérimentale. Entre les deux, la principale différence consiste dans la monstration de l'expérimentation, – c'est-à-dire dans les modalités de sa réception. Par le feuillet liminaire de *Composition n° 1*, Saporta transforme directement la lecture du roman en jeu. Le lecteur devient le nouveau maître du livre ainsi que l'ultime dépositaire du sens. À l'inverse, chez Calvino, l'auteur demeure la puissance agissante du livre. Son autorité n'est aucunement remise en question, si ce n'est sous la forme d'un désengagement au profit de la machine des tarots. Le rôle de l'écrivain se résume à se plier à une contrainte librement consentie : transformer l'enchaînement des cartes en déroulement narratif.

Ainsi, en fonction des œuvres, la reconfiguration cartière du roman se déroule-t-elle selon deux perspectives distinctes. D'un côté, elle ouvre à une destruction de la narrativité, désormais dépendante des décisions du lecteur. De l'autre, elle laisse l'œuvre littéraire dans le giron de l'auteur, tout en réduisant le texte à n'être que la glose d'une matrice combinatoire. Dans les deux cas, l'hybridation de la forme romanesque avec le *medium* ludique a pour effet de déstructurer la trame conventionnelle de la narrativité, en déposant la figure auctoriale de sa fonction de Dieu-sachant de l'univers du roman.

28 Voir I. Calvino, « Presentazione », *Il castello dei destini incrociati*, éd. cit., p. VIII : « In questa veste, *Il castello* riscosse il consenso d'alcuni critici-scrittori congeniali » ; traduit en français dans « Note », *Le Château des destins croisés*, éd. cit., p. 137 : « Sous cette couverture, *Le château* rencontra l'accord de quelques écrivains et critiques d'esprit complice ».

III. COMPOSITION N° 1 : UN UNIVERS DU ROMAN ÉCLATÉ

Pour la forme romanesque, l'une des premières conséquences de l'introduction matérielle du jeu de cartes dans le livre consiste dans la déstructuration de la linéarité romanesque. Composé d'un assemblage épars de feuillets, *Composition n° 1* est un roman-jeu de cartes ne disposant d'aucune trame narrative, exception faite des lignes directrices proposées dans le texte liminaire. Le lecteur sait que le roman va traiter de la vie de X : son engagement dans la Résistance lors de la Seconde Guerre mondiale, son mariage avec Marianne, sa relation avec Dagmar, le viol qu'il commet sur la jeune Helga²⁹. Au-delà de ces épisodes – qui peuvent être compris isolément ou mis en lien, il existe une infinité de versions de la vie des différents personnages. À chaque fois que le roman est mélangé, tous les possibles se trouvent réagencés.

Lorsqu'Eco théorise la notion de monde possible, il la pense comme une modélisation de l'activité d'anticipation du lecteur. Au fil de sa progression dans l'intrigue, ce dernier projette des images de la *fabula*, c'est-à-dire des possibles narratifs. Chacun de ces mondes possibles est ensuite examiné par la conscience lisante, puis conservé ou rejeté³⁰. Selon Eco, il s'agit là de la procédure mentale gouvernant la lecture romanesque. En cela, la notion de monde possible est au fondement de la coopération interprétative. Les possibles sont l'interface entre la subjectivité interprétante du lecteur et l'*intentio operis*³¹. Pourtant, dans le cas de *Composition n° 1*, on constate que les mondes possibles sont avant tout les manifestations de l'autonomie du lecteur vis-à-vis du texte. Par exemple, avec le feuillet « LE CORSAGE est frais, net, sans tache », le lecteur est mis face à la scène de viol annoncée dans le texte liminaire. Helga se débat contre son potentiel agresseur alors que ce dernier tente de lui retirer ses vêtements. Cependant, la phrase « Elle se pique au jeu » sème le doute : est-ce vraiment une agression sexuelle ? Dans *Composition n° 1*, le point de vue narratif est extrêmement ambigu. Bien que le récit semble relaté en focalisation externe, certaines traces de subjectivité sont autant d'indices de l'omniprésence diffuse du personnage de X. Expression d'une culture du viol, l'expression « Elle se pique au jeu » peut renvoyer à la perception du personnage masculin ne se percevant pas comme un violeur. Par un tel entre-deux de la focalisation, Saporta favorise l'incomplétude narrative et permet ainsi une pluralisation herméneutique. Selon l'enchaînement des feuillets, le lecteur va privilégier l'une ou l'autre des interprétations, et relier les événements au personnage de X ou les en détacher. Effectivement, une fois mis en relation avec la page commençant par « DEVANT l'attaque, Helga recouvre ses esprits », le feuillet « LE CORSAGE est frais, net, sans tache » se comprend comme le récit d'un viol. Immobilisée sur le lit, Helga est giflée par son agresseur qui en profite alors pour lui écartier les cuisses. À l'inverse, si « LE CORSAGE est frais, net, sans tache » est suivi du feuillet « SI JE N'Y VAIS PAS, ça va me porter la poisse, dit Laurent », la situation devient tout autre. Jeune français au temps de l'Occupation, Laurent peut avoir été la première expérience amoureuse de Helga. Le « Elle se pique au jeu » ne serait alors plus une marque de la subjectivité déformante de X, mais une référence à un autre moment de la vie de la jeune fille. Il n'est donc plus question de pure coopération in-

29 Voir M. Saporta, *Composition n° 1*, éd. cit., n. p.

30 Voir Umberto Eco, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milan, Bompiani, 1979 ; traduit en français par Myriem Bouzaher, *Lector in fabula. Le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset & Fasquelle, 1985, p. 165.

31 Chez Eco, l'*intentio operis* est l'instance textuelle ultime. Même dans le cas de l'œuvre ouverte, l'ouverture est le produit d'une *intentio operis*. Sur la place de l'*intentio operis* dans le geste interprétatif, voir U. Eco, *I limiti dell'interpretazione*, Milan, Bompiani, 1990 ; traduit en français par M. Bouzaher, *Les Limites de l'interprétation*, Paris, Grasset, 1992, p. 32.

terprétative, mais davantage de compromis interprétatif. Pour le lecteur, le feuillet liminaire de *Composition n° 1* pose un certain nombre de contraintes sémantiques avec lesquelles il faut composer. Cela peut se faire de deux manières. D'un côté, le lecteur peut chercher les points de convergence entre les feuillets et le texte liminaire. Il fait alors le choix de relier tous les indices à ce qu'annonce Saporta. De l'autre, il peut s'amuser à trouver les points d'équivocité et à pluraliser au maximum le monde romanesque. Dans ce second cas de figure, *Composition n° 1* s'affranchit en partie de la relation de coopération formulée par Eco pour se rapprocher d'une relation auteur/lecteur agonistique, proche du jeu à somme nulle de la théorie des jeux³². Ce n'est pas sans raison qu'Eco considérerait lui-même l'expérience de *Composition n° 1* comme trop radicale³³. Parce qu'il place sur un même plan les instances auctoriale et lectoriale, Saporta donne au lecteur un droit de contestation. Lorsque celui-ci prend le pouvoir sur la forme de l'œuvre, l'*intentio operis* cesse de lui être étrangère. Au contraire, il devient celui qui modèle l'*intentio operis*. Dans l'absolu, rien n'empêche le lecteur de changer l'ordre des pages si le sens de l'œuvre ne lui convient pas.

Afin de pouvoir supporter une telle dispersion diégétique sans pour autant cesser d'être un roman, *Composition n° 1* se fonde sur un certain nombre d'unités fictionnelles. D'un point de vue structurel, il est possible de reconstituer quelques noyaux narratifs autour desquels s'articulent un grand nombre de feuillets³⁴. Par leur caractère transversal, ces noyaux permettent à Saporta de donner une stabilité au dispositif romanesque, tout en déconstruisant le fonctionnement usuel du récit. En effet, parce qu'il ne dispose d'aucune linéarité formelle, *Composition n° 1* se définit difficilement en termes de *fabula* et de *sjuzhet*. Pour la narratologie contemporaine, le cas du roman de Saporta relève de l'*unnatural narrative*³⁵. Exemple d'une « narration non-naturelle », *Composition n° 1* serait alors une déconstruction de la forme anthropologique du récit. Pourtant, l'ambition de Saporta semble bien plus de donner à voir le kaléidoscope de la mémoire humaine ; autrement dit, aligner l'organisation du récit avec le fonctionnement cérébral³⁶. Sous cet angle, *Composition n° 1* semble plutôt s'inscrire dans nouvelle anthropologie littéraire. En offrant au lecteur une nouvelle expérience romanesque, le texte de Saporta l'emmène dans un nouveau monde littéraire, lui-même créé en vue de l'avènement d'un nouveau lecteur.

Aussi, dans *Composition n° 1*, le modèle du jeu de cartes est-il l'occasion d'un acte performatif par lequel l'auteur ludicise les mondes de la fiction. Derrières les pages à mélanger, c'est en réalité l'univers du roman qui se transforme en archipel.

32 Un jeu à somme nulle correspond à un jeu strictement compétitif, dans lequel l'intérêt des deux joueurs est obligatoirement contraire. Pour la théorie des jeux, les échecs constituent l'exemple emblématique du jeu à somme nulle. Il s'agit du premier modèle exploré par von Neumann dès les années 1930. Ce n'est qu'à partir des années 1940 que la théorie des jeux s'étend aux jeux à somme non nulle. Sur ce point, cf. Robert Leonard, *Von Neumann, Morgenstern, and the Creation of Game Theory. From Chess to Social Science, 1900-1960*, New York, Cambridge University Press, 2010, p. 231.

33 Sur ce point, voir Kenny K. N. Chow, « Operating Text and Transcending Machine : Toward an Interdisciplinary Taxonomy of Media Works », *Leonardo*, vol. 41, n° 4, 2008, p. 377. Article disponible en ligne : <http://www.jstor.org/stable/20206631> (consulté le 2 octobre 2014). Le scepticisme d'Eco envers *Composition n° 1* paraît d'autant plus paradoxal que le roman de Saporta incarne à bien des égards le programme de l'œuvre ouverte. Voir U. Eco, *Opera aperta*, Milan, Bompiani, 1962 ; traduit en français par Chantal Roux de Bézieux et André Boucourechliev, *L'Œuvre ouverte*, Paris, Seuil, 1965.

34 Sur les noyaux narratifs de *Composition n° 1*, voir Reinhold Grimm, « Marc Saporta : The Novel as Card Game », *Contemporary Literature*, vol. 19, n°3, 1978, p. 283. Article disponible en ligne : <http://www.jstor.org/stable/1208271> (consulté le 12 mars 2015).

35 Brian Richardson considère que *Composition n° 1* constitue un exemple de variabilisation conjointe de la *fabula* et du *sjuzhet*. Voir Brian Richardson, « Unusual and Unnatural Narrative Sequences », dans Françoise Revaz et Raphaël Baroni (dir.), *Narrative Sequence in Contemporary Narratology*, Columbus, Ohio State University, 2016, p. 169.

36 Sur le modèle mémoriel du roman, cf. R. Grimm, « Marc Saporta : The Novel as Card Game », art. cit., p. 289.

IV. IL CASTELLO DEI DESTIN INCROCIATI : UN UNIVERS SOUS CONDITIONS

Alors que la mécanique combinatoire de *Composition n° 1* reconfigure les modalités de la coopération interprétative, le fonctionnement d'*Il castello dei destini incrociati* de Calvino est sensiblement différent. Sur le plan formel, l'œuvre ne présente aucune ouverture. Le fonctionnement non-linéaire des récits prend uniquement forme à travers les recombinaisons entre les tarots. Par exemple, si l'on s'intéresse à la transition entre les deux premiers chapitres – à savoir la « *Storia dell'ingrato punito* » [« Histoire de l'ingrat puni »] et la « *Storia dell'alchimista che vendette l'anima* » [« Histoire de l'alchimiste qui vendit son âme »], on constate que le passage d'un récit à l'autre se fait autour de deux cartes : l'« *Asso di Coppe* » [As de Coupe] et la « *Papessa* » [La Papesse]. À ces deux tarots, le narrateur en charge de l'histoire ajoute le *Re di Coppe* [Roi de Coupe] et l'*Otto di Bastoni* [Huit de Bâton]. On trouvera ci-dessous une représentation schématique des cartes servant de matrice au début du récit :

FIGURE

Disposition des tarots ouvrant la « *Storia dell'alchimista che vendette l'anima* »³⁷

D C B A	A : <i>Re di Coppe</i> B : <i>Asso di Coppe</i> C : <i>Papessa</i> D : <i>Otto di Bastoni</i>
------------------------	--

Bien que placée l'un à côté de l'autre dans la « *Storia dell'ingrato punito* », les tarots B et C ne sont pas liés entre eux. Dans le premier récit, ils apparaissent à des moments distincts. L'« *Asso di Coppe* » représente l'eau offerte par la jeune fille au personnage principal, tandis que la « *Papessa* » intervient à la fin du récit. Grande prêtresse de Cybèle, elle est à la tête des Ménades venues réclamer vengeance au nom de la jeune fille abandonnée. Lorsqu'il entame son histoire, le narrateur de la « *Storia dell'alchimista che vendette l'anima* » passe outre la logique du récit précédent. Il reprend la configuration spatiale – c'est-à-dire la grammaire du récit – à son propre compte. L'« *Asso di Coppe* » (B) se transforme en image de la Fontaine de Jouvence, tandis que la « *Papessa* » (C) s'associe à l'« *Otto di Bastoni* » (D) pour devenir la représentation collective des sorcières vivant au fond des bois. S'il est possible de voir une parenté entre la grande prêtresse de Cybèle (mi-sorcière, mi-religieuse) et les sorcières consultées par l'alchimiste, il n'en demeure pas moins que chaque histoire d'*Il castello dei destini incrociati* vient redéfinir la signification de chacune des cartes. À l'opposé du mouvement vertical de placement des tarots dans la « *Storia dell'ingrato punito* », la « *Storia dell'alchimista che vendette l'anima* » instaure une logique horizontale, de la gauche vers la droite. Dans les récits suivants, cette logique sera à son tour concurrencée et révoquée. Lieu de constant redéploiement des articulations spatiales du récit, *Il castello dei destini incrociati* fait des tarots un moyen de représenter – visuellement – la démultiplication de la linéarité romanesque. Même si les histoires demeurent des narrations linéaires, les images des tarots révèlent la sémiotique du récit. Habituellement rendues invisibles dans l'acte de narration, les variations combinatoires de-

³⁷ Voir I. Calvino, *Il castello dei destini incrociati*, éd. cit., ; p. 21.

viennent le centre du récit. En faisant affleurer la machine combinatoire qu'est tout récit, *Il castello dei destini incrociati* se place dans la continuité des travaux de Propp sur la morphologie du conte³⁸. Le but de Calvino est de montrer au lecteur les rouages de la machine littérature³⁹.

Cependant, bien qu'*Il castello dei destini incrociati* ne propose aucune interactivité concrète, son écriture favorise une certaine équivocité de la trame narrative. Relaté à travers la conscience d'un narrateur principal, l'ensemble du roman correspond au récit d'une herméneutique, toujours hésitante. Pour exemple, on peut se référer au début de la « *Storia della sposa dannata* » [« Histoire de l'épouse damnée »] :

Un guerriero dalla sguardo melanconico, aveva preso ad armeggiare con un Fante di Spade che gli assomigliava molto e con un Sei di Bastoni, e li aveva avvicinati al Sette di Denari e alla Stella come volesse tirar su una fila verticale per conto suo.

Forse per lui, soldato smarritosi nel bosco, quelle carte seguite dalla Stella volevano dire un luccichio come di fuochi fatui che l'aveva attratto in una radura tra gli alberi, dove gli era apparsa una giovinetta.

[Un guerrier au regard mélancolique s'était emparé avec hésitation d'un Valet d'Épée qui lui ressemblait fort et d'un Sept de Bâton, puis il les avait rapprochés du Sept de Deniers et de L'Étoile comme s'il voulait dresser une rangée verticale pour son propre compte.

Peut-être que pour lui, soldat égaré dans le bois, ces cartes suivies de L'Étoile signifiaient un scintillement comme de feux follets qui l'avaient attiré dans une clairière entre les arbres, où lui était apparue une jeune fille.]⁴⁰

Dans ce passage, la forte présence de modalisateurs illustre les tâtonnements interprétatifs du narrateur. Le récit n'est absolument pas certain ; il se limite aux hypothèses du narrateur-personnage, qui propose des possibles narratifs et procède lui-même à un choix en fonction des cartes apparaissant les unes à la suite des autres. En somme, confronté au mouvement des tarots, le narrateur d'*Il castello dei destini incrociati* doit deviner les intentions des autres personnages. Dans une telle situation, le lecteur empirique se trouve face à une *intentio operis* hautement problématique. Parce qu'il est toujours conjecturel, le récit d'*Il castello dei destini incrociati* ne présente aucune stabilité. Face à ce texte fuyant, le lecteur doit s'en remettre à ce qui échappe à la fois à l'arbitraire des narrateurs et aux tentatives herméneutiques du narrateur principal. Seule portion stable du texte, les tarots résistent aux errements interprétatifs. À bien des égards, le pré-texte des cartes constitue le véritable texte du *Château des destins croisés*⁴¹. Tout le reste n'est que glose.

Bien que le texte d'*Il castello dei destini incrociati* ne soit pas éclaté comme celui

38 Vladimir Propp, *Morfologija skazki*, Academia, Leningrad, 1928 ; traduit en français par Marguerite Derrida, Tzvetan Todorov et Claude Kahn, *Morphologie du conte*, Paris, Seuil, 1970.

39 L'idée de Calvino d'une machine littérature provient justement des théories de Propp et de Lévi-Strauss, faisant des contes et des mythes des assemblage d'éléments narratifs. Voir I. Calvino, *La Machine littérature*, trad. Michel Orcel et François Wahl, Paris, Seuil, 1984, p. 12-13.

40 I. Calvino, *Il castello dei destini incrociati*, éd. cit., p. 17 ; traduit en français dans *Le Château des destins croisés*, éd. cit., p. 27.

41 Je reprends ici la notion de « pré-texte » (« pre-text » en anglais) à Marilyn Schneider. Voir Marilyn Schneider, « Calvino at a Crossroads : *Il castello dei destini incrociati* », *PMLA*, vol. 95, n° 1, 1980, p. 73. Article disponible en ligne : <http://www.jstor.org/stable/461734> (consulté le 4 novembre 2013).

de *Composition n° 1*, le lecteur se trouve à chaque fois face à une *fabula* qu'il peut accepter ou rejeter. Chez Calvino, la présence graphique des tarots donne au lecteur la possibilité de construire ses propres pistes interprétatives. Soit il accepte de suivre le narrateur – et donc Calvino – dans son herméneutique des tarots, soit il transforme la lecture en une confrontation constante entre le texte et les cartes afin d'ouvrir la *fabula* à d'autres possibles.

En comparaison du modèle de la coopération interprétative d'Eco, la plasticité narrative induite par l'inclusion de la forme cartière dans l'œuvre romanesque fragilise la préséance de l'auteur sur le lecteur. Certes, dans les faits, cette préséance n'est jamais totalement abolie. Quel lecteur s'amuserait à réécrire entièrement *Il castello dei destini incrociati* ? ou à relire quarante fois *Composition n° 1* ? Dans les faits, la liberté créatrice dépasse rarement l'expérience de pensée. Cela vaut autant pour le texte de Calvino que pour celui de Saporta. Lorsque le livre est un objet de consommation culturelle ayant été *acheté*, on peut douter du fait que les lecteurs de *Composition n° 1* aient tous dépecé le roman ; d'autant plus que, dans sa forme brochée, le texte est déjà pré-mélangé. Il est possible de faire l'expérience du désordre de l'œuvre sans détacher les pages. Dès lors, quel crédit accorder à ces reconfigurations cartières du roman ? Si la question mérite d'être posée, il faut toujours remettre ces expérimentations romanesques dans leur contexte. Dans les années 1960, lorsque ces romanciers européens jouent d'autorité, ils interrogent les cadres de la narrativité ainsi que les définitions conventionnelles du récit. Pour eux, il s'agit de montrer les mécanismes de domination propres à l'activité littéraire, de conscientiser les implicites de la lecture. En somme, de faire bouger les lignes du roman.